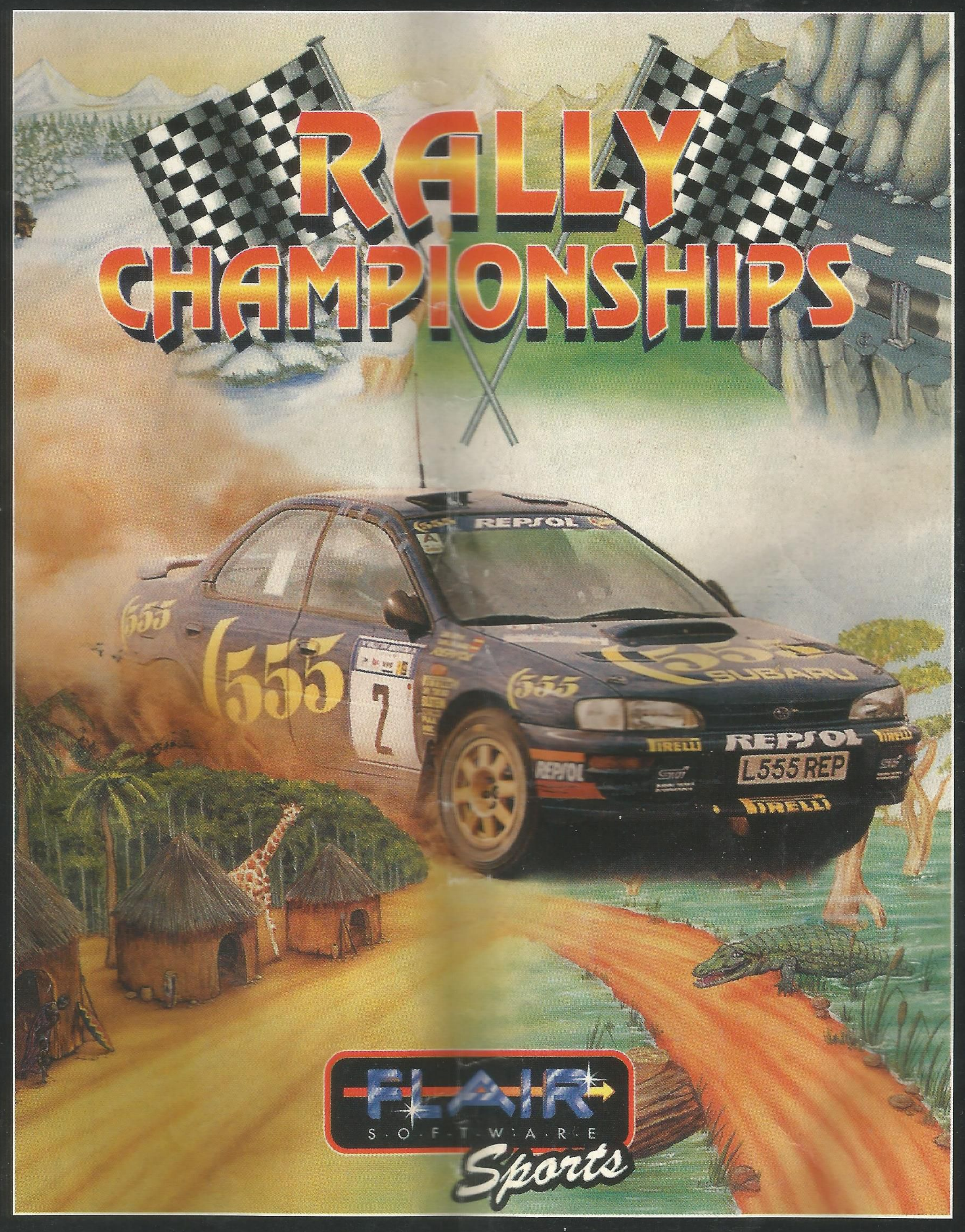
TOP GAMES para PC

2



El máximo nivel en juegos para PC

TOP GAMES

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial e informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa con Disquete: 84-487-0602-1
ISBN Obra completa con CD ROM: 84-487-0603-X
Depósito legal: B. 16.952/1995

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

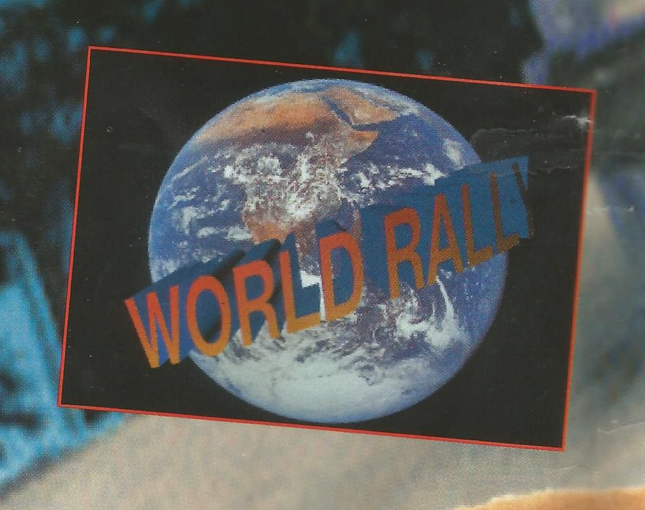
TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.

RALLY CHAMPIONSHIPS

Juégate el todo por el todo en esta soberbia simulación. Toma los mandos de los mejores deportivos del mundo y enfréntate a tu único enemigo: el cronómetro.

Rally Championships trae al PC toda la emoción de las mejores carreras de rally. Podrás elegir entre varios coches reales (Toyota Celica, Lancia Delta, Porsche RS, etcétera) y correr en circuitos típicos con condiciones atmosféricas fielmente reproducidas.

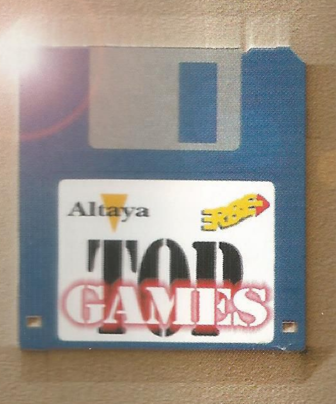












VERSIÓN DISQUETE

Para instalar el juego introduce el primer disquete en una unidad de floppy y ejecuta el programa "INSTALL". Ten en cuenta que tienes que indicar el disco y el directorio en donde quieres poner el juego (por ejemplo "INSTALL C:\RALLY"). A continuación el programa de instalación te solicitará confirmación de que realmente quieres instalar el juego y después te pedirá la letra de la unidad de disquete desde la que has iniciado la instalación.

Una vez terminado el proceso de copia de los disquetes te preguntará si vas a usar un joystick al jugar; inmediatamente después pasará a la pantalla de configuración, en la que podrás seleccionar el tipo de procesdor que tienes (desde un 386DX a 40MHz hasta un Pentium a 60MHz) y el tipo de tarjeta de sonido que quieres usar (cualquiera de las SoundBlaster, la Roland SCCI o la LAPCI o una Gravis UltraSound) y su dirección base. Una vez configurado todo esto selecciona "options correct" para salir. A continuación se te indicará que elijas, usando los cursores, la bandera del país cuyo idioma quieres (incluido español). Ahora ya puedes empezar a jugar.

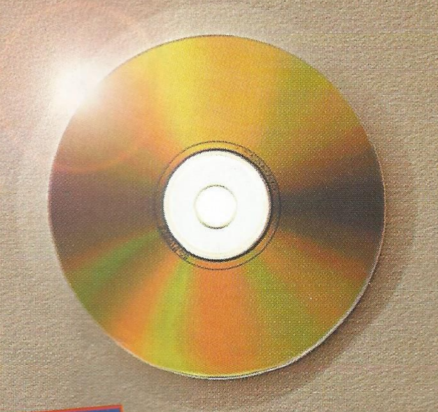
REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80386SX.
2Mb de memoria EMS.
590Kb de memoria base libre.
MS-DOS versión 5.0.
15Mb de espacio libre en disco duro.

REQUISITOS RECOMENDADOS

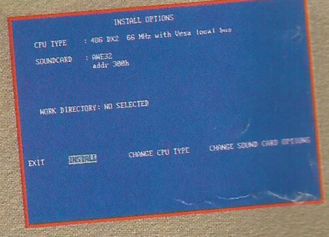
Procesador 80486.
Tarjeta de sonido.
Gestor de memoria avanzado para lograr el máximo de memoria baja libre disponible.

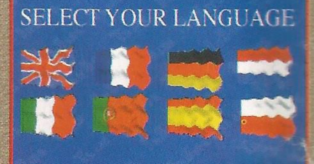
VERSIÓN CD-ROM

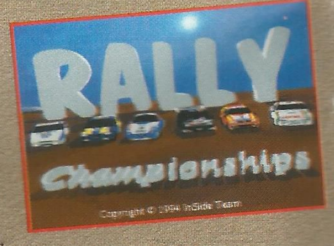




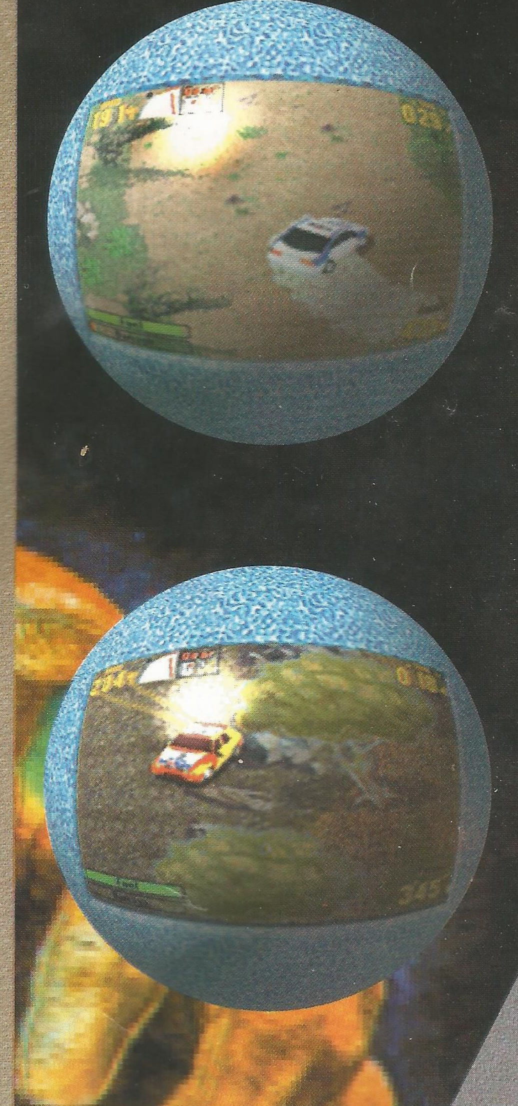
Introduce el CD-ROM del juego en el lector y después pasa a la unidad que corresponda a dicho lector. Pon en marcha el programa GO y así dará comienzo el proceso de instalación. A partir de ahora, el procedimiento será similar a la instalación desde disquetes (evidentemente, no tienes que ir cambiando de disquetes ni nada parecido). En este caso no necesitas demasiado disco duro libre ya que sólo se copian a él unos cuantos archivos de configuración, el juego en sí se ejecutará desde el CD-ROM.







Una vez terminada esta parte de la instalación es cuando puede configurar el juego según el dispositivo de control con el que quieras jugar, el hardware que vayas a utilizar (las características de tu ordenador, la tarjeta de sonido instalada y la configuración de dicha tarjeta si es necesaria) y el idioma en el que quieras ver el juego. Cuando todo haya acabado bastará con teclear START en el directorio que hayas indicado durante la instalación para comenzar a jugar.



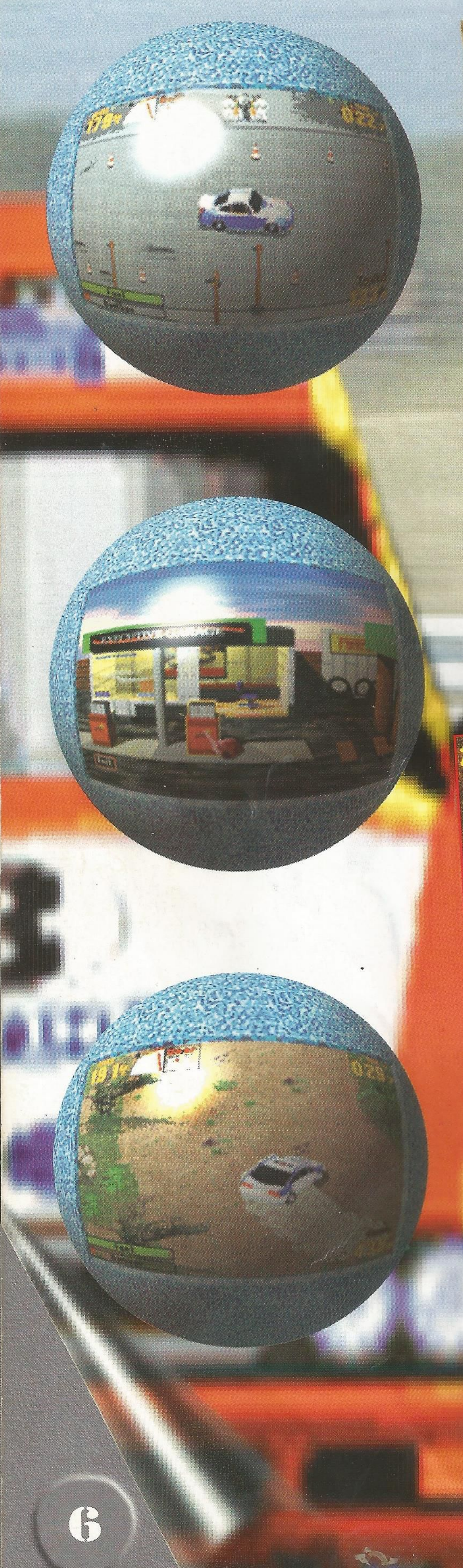
REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80386SX.
2Mb de EMS (memoria base libre: 590Kb).
MS-DOS versión 5.0.
Unos 300Kb de espacio libre en disco duro.
CD-ROM.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 80486.
Gestor de memoria avanzado para liberar la mayor cantidad de memoria baja posible.
Tarjeta de sonido.





¿CÓMO

CONFIGURAR LA MEMORIA

Éste es un juego con unos requerimientos de memoria bastante especiales. Además de los 2Mb de memoria EMS que necesita, hay que tener en cuenta que sólo funcionará si encuentra una cantidad de memoria baja (los primeros 640Kb de RAM) muy elevada, unos 590Kb, ya que es en esa zona de la RAM donde coloca gran parte del programa. Eso quiere decir que hay que liberar toda la memoria posible, colocando los "drivers" e incluso el propio sistema operativo en la franja de memoria alta, la que hay justo por encima de esos 640Kb.

El desarrollador del juego recomienda utilizar un gestor de memoria EMS y una utilidad avanzada que te ayudará a liberar RAM baja.

El sistema operativo MS-DOS 5.0 incluye un controlador EMS que debe ser instalado. Con ayuda de un editor de textos -es posible utilizar el EDIT del MS-DOS- hay que hacer unos pequeños cambios en el fichero CONFIG.SYS , incluyendo dos líneas en dicho archivo:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
```

Estas dos líneas son válidas para todos los sistemas siempre que se cumplan estos requisitos:
- el directorio donde se encuentren los ficheros del sistema operativo se llame DOS y "cuelgue" directamente del directorio raíz del disco C.
- se tengan instalados al menos 2Mb de RAM.

Tanto el controlador HIMEM como el EMM386 están incluidos con la versión 5.0 del MS-DOS. Ahora, para hacer que el mayor número posible de controladores pasen a la memoria alta y queden libre los 590Kb que necesitas, lo mejor es utilizar un gestor de memoria adicional. El MEMMAKER que incluye el propio MS-DOS es una opción.

Este tipo de programas realizan determinados cambios en los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS que se encuentran en C:\ (recolocando los archivos del sistema operativo que siempre están en memoria, cambiando los drivers de sitio, etcétera) y graban una copia de la versión antigua de esos ficheros -por si quieres volver en otro momento a tu configuración anterior de memoria- con el mismo nombre pero distinta extensión (.BAK, .OLD o similar). De todas formas, en los manuales del software encontrarás la explicación detallada de cómo usarlos.

CONTROLES

Es posible jugar a Rally Championships usando el teclado o un joystick. Esto se configura en el menú de opciones al que se accede desde el menú principal. Aunque el joystick puede resultar más cómodo, el teclado suele ser más preciso. Aquí tienes los controles en ambos casos:

Teclado

Barra Espaciadora............................acelerar
Flecha izquierda ....izquierda
Flecha derecha...............................derecha
Flecha abajo ....frenar

Si el coche tiene cambio manual debes usar:
Flecha arriba + espacio . . . marcha superior
Flecha abajo + espacio . . . . marcha inferior

JUGAR?

INFORMACIÓN EN PANTALLA

En un juego como Rally es fundamental saber "leer" todos los datos que nos proporciona el programa a través de la pantalla. No sólo se trata de conocer el significado de dichos datos, sino más bien de ser capaz de leerlos sin apartar apenas la mirada de la pista. Estos son los puntos más relevantes de la pantalla.

1. Velocímetro, cuentarrevoluciones e indicador del cambio.
2. Niveles de combustible y de daños en el vehículo.
3. Cronómetro de la etapa (tu tiempo).
4. Mejor tiempo de la etapa.



En el centro de la zona inferior de la pantalla aparecerán indicaciones sobre el circuito que te irá dando tu copiloto, pero sólo en el caso de que hayas cogido uno.

Joystick

Botón de disparo ....acelerar
Palanca hacia la izquierda ....izquierda
Palanca hacia la derecha ....derecha
Palanca hacia abajo ....frenar

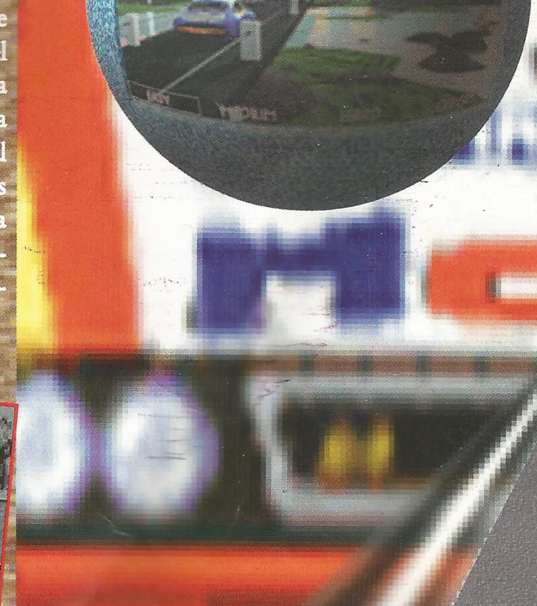
Si el coche tiene cambio manual debes usar:
Palanca arriba + disparo.....marcha superior
Palanca abajo + disparo.......marcha inferior

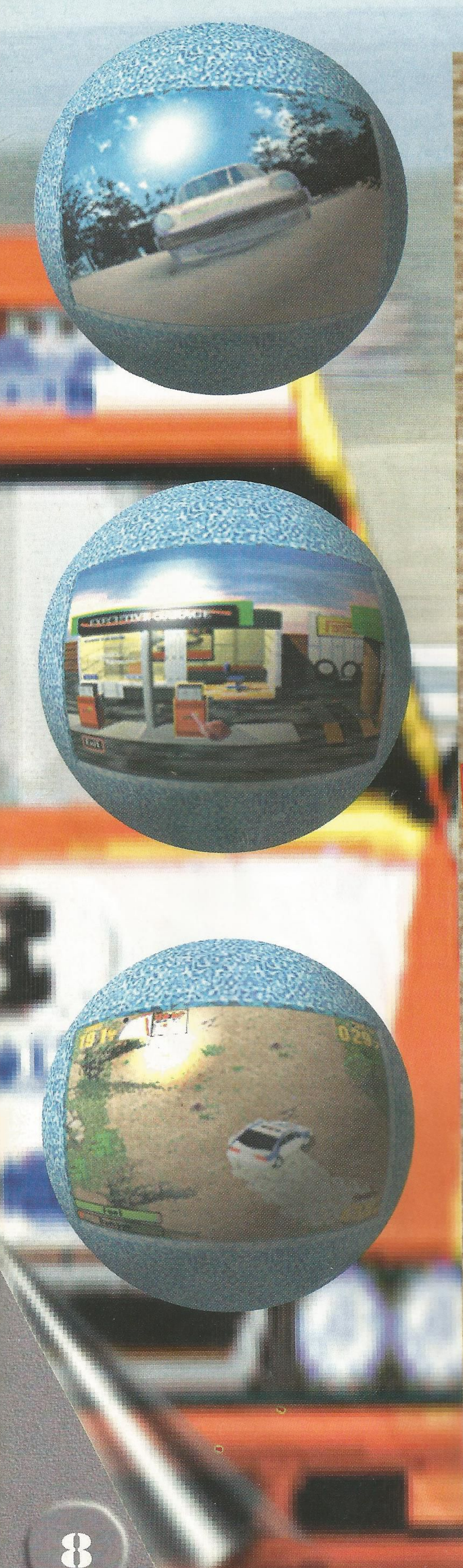
LA VELOCIDAD DEL PC

Para disfrutar del juego en toda su plenitud resulta imprescindible un buen procesador (al menos un 386SX). Pero aunque el tipo de CPU es importante, también la calidad de la tarjeta gráfica condicionará bastante la presentación de los gráficos en pantalla e influirá bastante en la fluidez del juego.

Lo mejor es utilizar un ordenador rápido (un 486DX/33MHz está muy bien, pero un 66MHz va mucho mejor) y configurar el juego de forma correcta en el menú inicial que forma parte de la instalación del programa. Pero si no tienes ese equipo, puedes usar algunos "trucos" para que el juego vaya mejor. Una de las formas de mejorar la velocidad es reducir el tamaño de la pantalla en la que se juega. Con la tecla F1 podemos hacer eso: al tener que representar los gráficos en una zona más pequeña, el programa puede ejecutarse de forma más veloz y todo funciona más rápido. En cualquier momento se puede volver a la pantalla estándar completa, pulsando la tecla F2.







¿CÓMO

MENÚ PRINCIPAL Y DE OPCIONES

Para poder usar estos menús deberás emplear las flechas de los cursores, usando la barra espaciadora para seleccionar una opción de las disponibles. En el menú principal te encontrarás con las siguientes:

Tipo de juego

Se puede elegir entre practicar, jugar un rally único o participar en un campeonato mundial. El tipo de juego condiciona también el tipo de terreno en el que hay que correr:

RALLY CHAMPIONSHIP

TIPO DE JUEGO RALLY UNICO

INTRODUCE TU NOMBRE NONE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ' . ← ↵

OPCIONES

COMENZAR

- si "practicas" entras en un escenario especial de pruebas, muy sencillo, diseñado para permitirte aprender todos los trucos necesarios.

- si escoges "rally único" deberás competir sobre cinco superficies distintas (rally del safari, sobre la nieve en Escandinavia, en el Sureste Asiático, en los Alpes y en las ciudades del Sur de Francia). Aquí podrás seleccionar el nivel de dificultad que quieras, desde sencillo (easy) hasta el nivel de experto (expert).

- si escoges el juego "campeonato del mundo" deberás competir en todas las etapas en los cinco terrenos disponibles. Además de todo esto, las condiciones meteorológicas de cada rally variarán, pudiendo conducir con lluvia, de noche e incluso con mala visibilidad.

Nombre del jugador

Para formar el nombre del jugador deberás ir colocando el cursor encima de cada una de las letras y después irlas seleccionando para que aparezcan en pantalla.

Opciones

Nos lleva al menú de opciones, en el que se pueden modificar varios parámetros:

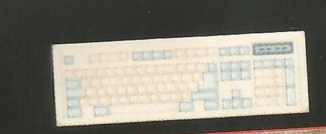
OPCIONES

TIPO DE CONTROLES TECLADO

TIPO DE SONIDO MUSICA E FX

TIPO DE MARCHA MANUAL

MENU PRINCIPAL



- Tipo de control (teclado o joystick).

- Tipo de sonido (música + efectos de sonido o sólo música). En la versión CD la música es reproducida directamente desde las pistas de audio presentes en el CD-ROM, así que debes unir la salida de audio del lector de CD-ROM a unos altavoces.

- Tipo de marcha (manual o automática). Se trata de optar entre un coche en el que deberás cambiar las marchas o bien un coche con cambio de marchas automático. Esta segunda opción hace que resulte mucho más sencilla y cómoda la conducción.

- Menú principal. Con esta opción volveremos al menú principal.

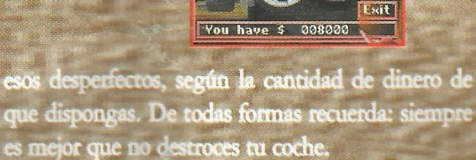
Comenzar

Si ya tienes todo preparado basta con elegir esta opción para iniciar el juego.

JUGAR?









ESTACIÓN DE SERVICIO

Elección del copiloto

Podrás escoger entre seis copilotos distintos. Según elijas uno u otro, el rally entrañará mayor o menor dificultad. Evidentemente los más caros son los mejores. Para seleccionar un nuevo copiloto deberás situar el cursor encima de la oficina del garaje del fondo y seleccionarlo.

Combustible

Colocando el cursor sobre el surtidor de la derecha y seleccionándolo aparecerá una ventana con el nivel de combustible y el dinero que te queda. Utiliza "REFUEL" hasta que creas conveniente.

Reparaciones y neumáticos

Mueve el cursor sobre la rampa o sobre los neumáticos de la derecha de la estación para acceder a las opciones del taller de reparaciones. Se desplegará una ventana en la que podrás:

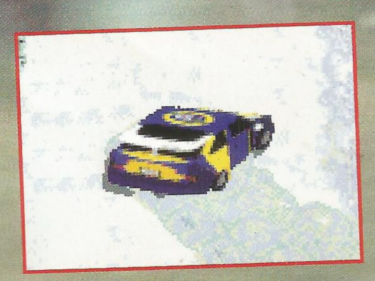
Reparar el coche: Casi siempre después de un rally, debido a la dureza del terreno y a la forma tan extrema de conducción (o a la torpeza del piloto) el coche sufre desperfectos. Aquí podrás reparar esos desperfectos, según la cantidad de dinero de que dispongas. De todas formas recuerda: siempre es mejor que no destroces tu coche.

Cambiar los neumáticos: Puedes escoger entre tres tipos distintos de neumáticos ("slick" para asfalto, "rain" para suelos mojados o "studded", diseñados para dar máxima adherencia en nieve). Cada tipo de neumático sufre los fenómenos de desgaste de una forma particular, así, los "slick" son los que sufren un mayor desgaste en menos tiempo, pero también son los que ofrecen las mayores velocidades, siempre que se circule por pistas asfaltadas. En general, cada tipo de neumático te va a permitir un grado distinto de maniobrabilidad según el terreno en el que te muevas.

Comprar un coche: Según tus ganancias vayan aumentando (ganando más y más premios) te podrás permitir elegir cada vez mejores coches. El único coche con el que puedes correr al principio es el Peugeot 205 Rally, que es el de precio y prestaciones más modestas. Hay un montón de coches más potentes esperándote, pero sólo los tendrás si tu pericia te lleva al podium las suficientes veces como para que puedas comprarlos.

RALLY CHAMPIONSHIPS





Muy poco se puede decir sobre un simulador de carreras automovilísticas. Resultaría inútil hablar de una conducción que varía sustancialmente conforme al terreno y al vehículo; o de unos recorridos que también se modifican. La única fórmula mágica sería: velocidad, riesgo, control y mucha sangre fría.



PISANDO EL ACELERADOR

Cuando juegas en la modalidad "rally único" empiezas con 38.000 dólares. Con esto podrás pagar la compra de un coche, combustible, neumáticos y los ajustes mecánicos necesarios. No será preciso que pagues a tu copiloto. Deberás intentar conseguir premios en metálico de la mayor cuantía posible para poder permanecer en la competición durante esa temporada.

Cada etapa tiene un tiempo marcado y recibirás tu premio en función del tiempo que logres. Así, si consigues llegar antes del tiempo límite se te dará 25.000 dólares, si lo igualas, 20.000 dólares. Esta cantidad se irá reduciendo en 5 dólares por cada dos décimas de segundo de retraso sobre el tiempo límite para. Los premios son importantes porque ese dinero te servirá para repostar, cambiar los neumáticos o incluso de coche.

CUIDADO CON LO QUE PISAS

Durante el juego puedes recoger una serie de artículos muy útiles que están en el suelo: dinero, combustible, reducciones en los daños del coche, modificación del tiempo, bonificaciones aleatorias.

Cuando veas unos de estos objetos lo único que debes hacer es intentar pasar por encima de él. Ten mucho cuidado, sobre todo en terrenos resbaladizos como es la nieve y el barro, ya que un pequeño giro dado de forma brusca puede acabar en una situación muy comprometida (especialmente si te encuentras cerca de una curva).

También es posible encontrarse con ciertos peligros y obstáculos, entre ellos: irregularidades en el suelo que si no tomas bien harán que el coche se vea dañado seriamente (das varias vueltas con el coche); aceite que podrá en peligro el control del vehículo; hielo que te hará derrrapar y barro que te hará perder un tiempo precioso.

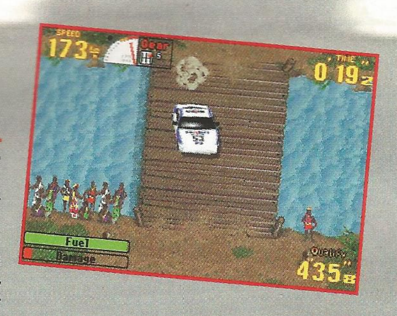


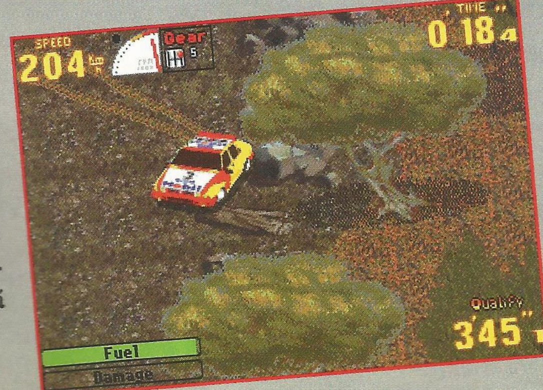


LOS TRUCOS DE LOS CAMPEONES

Al menos la primera vez que te enfrentes a un recorrido utiliza el cambio automático de marchas. Esto te permite una conducción menos eficiente pero mucho más cómoda. Así podrás fijarte mucho mejor en las incidencias del terreno.

Justo antes de tomar una curva suelta el acelerador un instante y toma la línea interior de la curva. La marcha ideal para esto es la tercera, que te permitirá



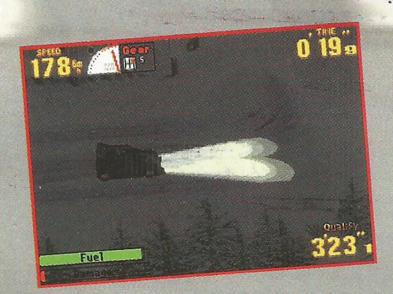












tomar las curvas sin cambiar de marcha pero a toda velocidad. En el momento en que sobrepases la línea de máxima curvatura acelera. Esto mantendrá controlado el coche (casi siempre).

Al tomar las curvas el coche tenderá a desplazar su parte posterior en el sentido contrario al de la curva. Esta maniobra frena el coche, así que procura no ir dando bandazos a un lado y a otro. Estabiliza cuanto antes el coche para ganar velocidad.

Intenta estar pendiente del tipo de tramo en el que te encuentras. En los tramos rectos acelera al máximo pero recuerda que después de un tramo recto suelen venir varias curvas sucesivas en sentidos contrarios, así que prepárate y coloca el coche en la parte más interna de la primera curva y frena un poco justo antes de tomarla.

Con terrenos resbaladizos procura elegir siempre el neumático adecuado y, sobre todo al principio, acelera progresivamente, sin subir demasiado rápido de marchas, ya que el coche tenderá a patinar sobre ese tipo de suelo, sin que su velocidad esté de acuerdo a la aceleración. En este tipo de terreno notarás que en las curvas el coche derrape más y tiende a salirse más de la carretera por lo que deberás tomarlas a una velocidad algo menor de lo normal.

En general deberás intentar recoger todos los artículos que veas en el recorrido, te ayudarán muchísimo a ganar las etapas. En todo caso recuerda que a veces es mejor dejar pasar uno de esos artículos que frenar la velocidad o hacer una maniobra extraña.

Los saltos tómalos siempre de frente. Esa es la forma en la que menos sufrirá el coche. Si los tomas demasiado deprisa o demasiado girado el coche podría salir dando tumbos, lo que repercutiría directamente en el nivel de daños que sufrirá tu coche (y por supuesto en el tiempo de esa etapa).



No siempre tener el coche más rápido y potente es lo mejor. Normalmente los coches con motores muy potentes obtienen esa potencia a revoluciones muy altas y si el terreno es resbaladizo puede acarrearnos serios problemas si no sabemos dominar la situación perfectamente. Incluso los mejores pilotos son reacios a cambiar de coche, ya que siempre se obtienen mejores resultados con una máquina que ya se conoce y se controla.

Un buen copiloto siempre será de gran utilidad, pero dale más importancia al tipo de coche e incluso al nivel de gasolina a la hora de echar cálculos para contratar a un copiloto u otro.

Haz un recorrido previo por el terreno para poder tomar apuntes sobre la disposición de las curvas, los obstáculos, etcétera. Después bastará que alguien te lea esas indicaciones para conseguir mejorar tus marcas (y además te ahorras el copiloto). En los rallys auténticos los pilotos y copilotos han desarrollado un lenguaje especial para "leer" los puntos más importantes de un recorrido. Por ejemplo: SL 100 KR 50 FR significa "curva abierta ("Slight") a la izquierda ("Left"), 100 metros, curva de unos 60 grados a la derecha (curva tipo "K", o de 60 grados, "Right", derecha), 50 metros, curva rápida a la derecha (curva tipo "Flat" o de menos de 90 grados). El buen entendimiento entre tú y tu copiloto jugará mucho en favor de tu éxito.

En Rally hay que arriesgar hasta el límite para poder ganar.



LOS VEHÍCULOS

PEUGEOT 205 RALLY



cilindrada: 1775 cc,
8 válvulas turbo
potencia: 205 CV a 8000 rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 6,21 segundos
precio: 31.200 dólares

LANCIA DELTA



cilindrada: 1995 cc,
16 válvulas
potencia: 265 CV a 9100 rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 5,35 segundos
precio: 49.400 dólares

TOYOTA CELICA



cilindrada: 1997 cc,
16 válvulas
potencia: 250CV a 7800rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 4,90 segundos
precio: 51.700 dólares

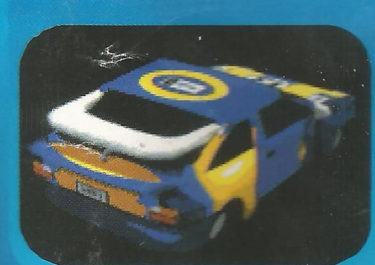
OPEL CALIBRA



cilindrada: 2000 cc,
16 válvulas
potencia: 250 CV a 7200 rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 5,00 segundos
precio: 40.800 dólares

FORD ESCORT

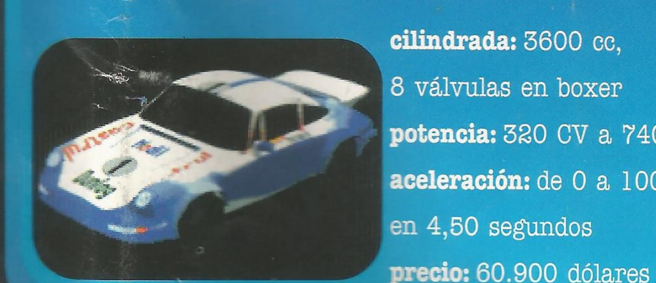




cilindrada: 3003 cc,
16 válvulas
potencia: 280 CV a 6500 rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 5,00 segundos
precio: 46.100 dólares

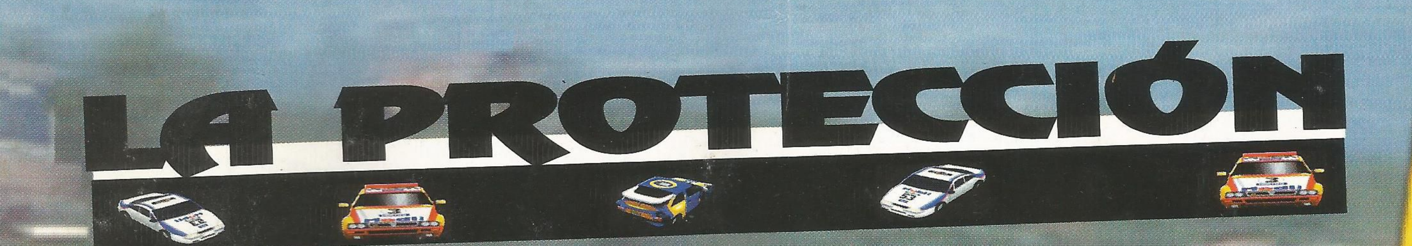
PORSCHE RS





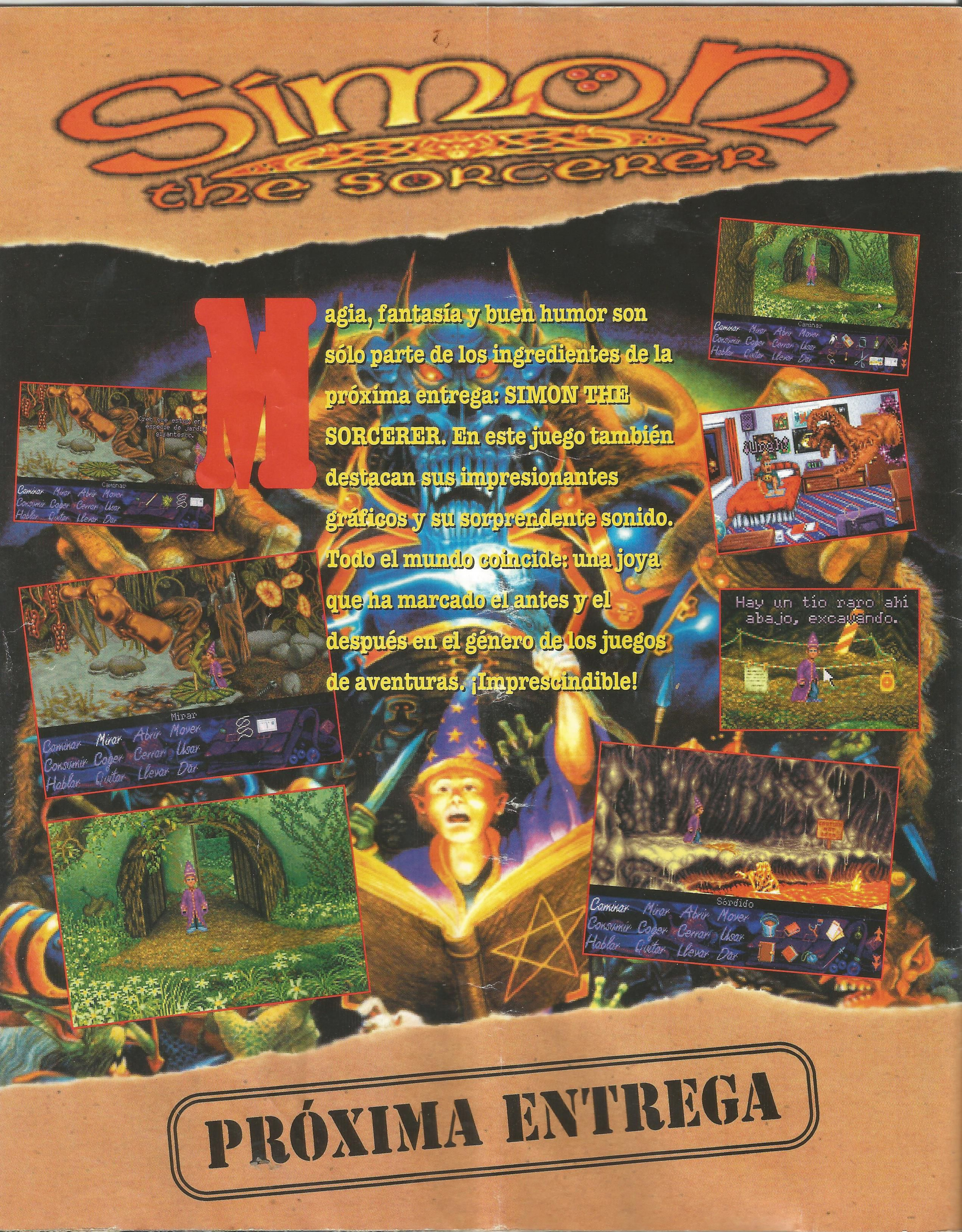
cilindrada: 3600 cc,
8 válvulas en boxer
potencia: 320 CV a 7400 rpm
aceleración: de 0 a 100Km/h
en 4,50 segundos
precio: 60.900 dólares

LA PROTECCIÓN



El sistema de protección anticopia de este juego se basa en el manual multi-idioma de la versión internacional. Antes de empezar a jugar, el programa te preguntará por una palabra concreta de dicho manual que debes teclear (para ello te da el número de página, la línea y el lugar que ocupa la palaba en esa línea). A continuación tienes la lista completa de las palabras que se han incluido en esta protección.

Nº PÁGINA	Nº LÍNEA	Nº PALABRA	PALABRA	Nº PÁGINA	Nº LÍNEA	Nº PALABRA	PALABRA	Nº PÁGINA	Nº LÍNEA	Nº PALABRA	PALABRA
02	03	04	WHOSE	03	20	02	OPTIONS	08	23	06	VOLTURES
02	16	02	SETTINGS	03	21	07	CAR	08	27	04	ENTRAINEMENT
02	17	13	VIDEO	03	21	10	ATTENTION	08	33	08	OPTIONS
02	19	03	FOR	03	23	05	DEPEND	09	10	05	CHAMPIONAT
02	25	03	ARROW	03	25	07	DIFFERENT	09	13	07	JOUER
02	26	03	VARIUS	03	27	05	TYRES	09	16	05	ASSEZ
02	29	02	TYPE	03	28	06	CHARACTERISTICS	09	20	07	DIFFERENTS
02	33	05	RALLYING	03	30	08	GAME	09	27	06	INFLUENCENT
02	34	01	MANOVERABLE	03	31	10	MONEY	09	32	04	CURSEUR
02	35	02	TOWARDS	03	32	07	ANOTHER	10	10	04	DIFFERENTES
03	02	01	ACCUSTOMED	04	03	06	OPTION	10	24	02	POSSIBLE
03	11	02	EVENT	04	04	10	ABLE	10	28	06	TEMPS
03	11	11	RESTRICTED	04	05	07	PURCHASE	10	31	08	GAGNER
03	17	01	EACH	04	06	09	COMPETITION	10	35	07	GARAGE
03	20	01	WORKSHOPS	04	11	10	DECIDE	10	39	02	NOUVELLE
03	27	11	ROUGH	04	15	08	WINNINGS	11	06	04	TERRAINS
03	32	01	WINNINGS	04	16	10	MONEY	11	11	06	CONDITION
02	01	06	TRANSLATION	04	19	12	GARAGE	11	15	06	TOUT
02	03	11	CONTINUE	04	23	10	BIGGER	11	22	11	PILOTE
02	05	05	GERMAN	04	26	10	INTERNATIONAL	12	12	06	CHANGEMENT
02	14	04	AUTOMATIC	04	28	07	VITAL	12	17	05	TRACTION
02	4	08	CONTROLS	04	29	07	ENCOUNTERED	12	22	06	VIRAGE
02	17	10	SLOWER	04	31	07	CHAMPION	12	26	07	VITESSE
02	25	07	SELECT	05	11	06	RIGHT	13	11	09	DROITE
02	26	06	HAVING	05	14	08	DRIVING	13	18	09	APPOINTS
02	27	04	OPTION	05	17	11	STAGES	15	10	02	INCREMENTARE
02	27	07	CONFIRM	05	21	08	DISASTROUS	15	30	05	MONDIALE
02	34	06	TODAY	05	24	06	THESE	15	12	07	SCHERMO
02	35	10	AVAILABLE	05	33	08	FOUND	15	32	06	OGNUNA
03	01	03	PRACTICE	06	12	07	CORNER	15	38	09	SVILUPPO
03	03	10	AUTOMATIC	06	17	08	BACK	16	20	07	ATTENZIONE
03	04	03	IMPROVING	06	23	08	DRIVER	16	24	08	BAGNATA
03	05	06	STAGES	06	27	07	DEGREE	16	39	09	GUADAGNARE
03	05	11	DIFFERENT	06	34	05	READ	17	17	09	COMPLETA
03	07	04	OPTION	06	39	06	PERFORMANCE	18	21	07	GOMME
03	08	08	EXPERT	08	23	02	AUGMENTER	19	10	06	INCROCIO
03	09	03	COMPETE	08	25	01	APPUYER	16	38	13	NAVIGATORE
03	10	06	ENCOUNTER	08	34	08	BOUTON	17	13	11	ACQUISTARE
03	10	12	TROUGH	08	02	04	MINIMUM	18	15	13	MIGLIORE
03	11	07	NIGHT	08	08	07	PRESENTS	18	32	06	SLITTANO
03	14	07	OFFICE	08	10	06	DRAPEAU	19	02	07	EQUIPAGGI
03	16	08	NEW	08	13	03	ALLEMAND	19	19	10	SEGNALATE
03	18	07	HYDRAULIC	08	21	07	CHANGEMENT				


Simon the Sorcerer
Magia, fantasía y buen humor son sólo parte de los ingredientes de la próxima entrega: SIMON THE SORCERER. En este juego también destacan sus impresionantes gráficos y su sorprendente sonido. Todo el mundo coincide: una joya que ha marcado el antes y el después en el género de los juegos de aventuras. ¡Imprescindible!
Hay un tio raro ahi abajo, excavando.
Mirar
Caminar Mirar Abrir Mover
Consumir Coger Cerrar Usar
Hablar Quitar Llevar Dar
Sórdido
Caminar Mirar Abrir Mover
Consumir Coger Cerrar Usar
Hablar Quitar Llevar Dar
PRÓXIMA ENTREGA

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

SO YOU WANT TO BE THE NEXT WORLD RALLY CHAMPION?

WELL HERE IS YOUR CHANCE TO DO JUST THAT!





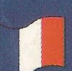
Rally Championships is one of the best rally games yet. Featuring rallying at its best from Snowy Scandinavia to the Dusty East African Bush, from French City Streets to South Eastern Asia, Tropical Rainforests to nerve-wracking Alpine Passes.

Battle it out over single stage rallies or a full world series, with ever-changing weather conditions including rain, snow, fog and the deadly desert heat.

Try your skill during the day and even at night.

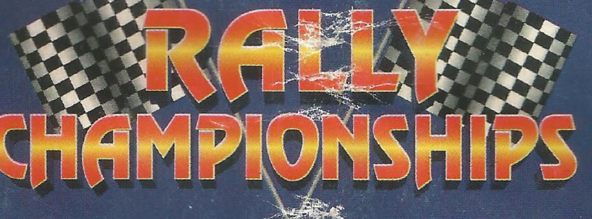
Manage your own climb to the top, hire the most experienced navigators, change tyres to suit the conditions and use your prize money to buy the very best rally car, choosing from the Porsche RS, Peugeot 205 Rally, Opel Calibra, Lancia Delta, Ford Escort Turbo and the Toyota Celica.





PC REVIEW... *RALLY CHAMPIONSHIPS* IS 'THE BEST OF ITS KIND TO DATE!'

COSI VUOI ESSERE IL PROSSIMO CAMPIONE MONDIALE DI RALLY. BENE, QUESTA E' LA TUA OCCASIONE PER DIVENTARLO. IL GIOCO PRESENTA RALLIES DELLA SCENA INTERNAZIONALE, DALLA NEVOSA SCANDINAVIA ALLE POLVEROSE SAVANE DELL'EST AFRICA, DALLE STRADE CITTADINE DEL SUD DELLA FRANCIA AL SUD EST DELL'ASIA FINO AGLI SCOSCESI PASSI ALPINI. LOTTA IN UNA SINGOLA SESSIONE DI RALLIES O IN UN MONDIALE COMPLETO, CON OGNI DIFFERENTE CONDIZIONE AMBIENTALE, PIOGGIA, NEVE, NEBBIA E NOTTE.



ALORS COMME CA VOUS VOULEZ DEVENIR LE NOUVEAU CHAMPION DU MONDE DE RALLYE? PAS DE PROMLÈME, C'EST VOTRE JOUR DE CHANCE! VOUS PARTICIPEZ AUX PLUS GRANDES RÉUNIONS SPORTIVES INTERNATIONALES LES PLUS RÉPUTÉES DANS LE CADRE DU CHAMPIONNAT DU MONDE DES RALLYES. VOUS FILEZ SUR LES ROUTES ENNEIGÉES DE LA SCANDINAVIE, LES PISTES POUSSIÉREUSES DE LA BROUSSE AFRICAINE, LES RUES ÉTROITES DES VILLES FRANÇAISES, LES CHEMINS EXOTIQUES D'ASIE DU SUD EST, OU ENCORE LES ROUTES SINUEUSES DES ALPES.

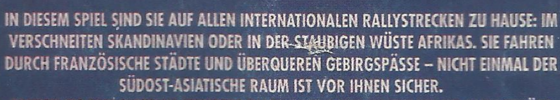






WERDEN SIE DER NÄCHSTE RALLY-WELTMEISTER!

HIER IST IHRE CHANCE!







IN DIESEM SPIEL SIND SIE AUF ALLEN INTERNATIONALEN RALLYSTRECKEN ZU HAUSE: IM VERSCHNEITEN SKANDINAVIEN ODER IN DER STAUBIGEN WÜSTE AFRIKAS. SIE FAHREN DURCH FRANZÖSISCHE STÄDTE UND ÜBERQUEREN GEBIRGSPÄSSE – NICHT EINMAL DER SÜDOST-ASIATISCHE RAUM IST VOR IHNEN SICHER.

FAHREN SIE EINE EINZELNE MEISTERSCHAFT ODER SCHNUPPERN SIE DIE ATMOSPHÄRE DES WELTWEITEN RALLY-ZIRKUS. DIE RENNBEDINGUNGEN SIND HART-EGAL, OB BEI REGEN, SCHNEE, NEBEL ODER IN DER NACHT.

FOR AGES POUR AGES	6-12	PARA AÑOS FÜR JAHRE
12-16	16+	



EVERYTHING WE DO – IS PLAYED BY YOU



ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

With thanks to INSIDE TEAM for the game design and concept.

Microvalue/Flair · Thornhill Park · Ponteland · Newcastle · England · NE20 9PB · Telephone: 01661 860260 · Fax 01661 860270

Altaya